

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Metode Analisis.....	5
1.7 Kerangka Penelitian.....	6
1.8 Peta Jalan Penelitian	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Perancangan	8
2.2 Aplikasi.....	8
2.2.1 Pengertian Aplikasi.....	8
2.2.2 <i>Mobile Application</i>	9

2.2.3 <i>User Interface</i>	10
2.2.4 <i>User Experience</i>	13
2.2.5 Wireframe	14
2.2.6 <i>Prototype</i>	15
2.3 Desain Komunikasi Visual	15
2.3.1 Unsur -unsur Visual.....	15
2.3.2 Prinsip Desain.....	17
2.4 <i>Design Thinking</i>	17
<i>a. Empathies</i>	18
<i>b. Define</i>	18
<i>c. Ideation</i>	18
<i>d. Prototype</i>	18
<i>e. Test</i>	19
2.5 Tata Letak	19
2.6 Tipografi	19
a. Serif.....	19
b. Sans Serif	19
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	20
3.1 Data Pemberi Proyek	20
3.1.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	20
3.1.2 Profil Dinas Perhubungan Kota Bandung	21
3.1.3 Visi Dan Misi	21
3.1.4 Bagan Struktur.....	21
3.2 Data Produk / jasa.....	22
3.2.1 Parkir.....	22
3.3 Data Khalayak Sasaran	25

3.3.1 Demografis.....	25
3.3.2 Geografis.....	25
3.3.3 Psikografis.....	25
3.4 Data Proyek Sejenis.....	26
3.4.1 Parkee.....	26
3.4.2 Air BnB.....	26
3.5 Data Hasil Observasi	27
3.6 Data Hasil Wawancara	28
3.6.1 Data Hasil Wawancara Ahli.....	28
3.6.2 Data Hasil Wawancara Khalayak Sasaran	29
3.7 Analisis	32
3.7.1 Hasil Analisis Produk Sejenis	32
3.7.2 Hasil Analisa SWOT	34
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	37
4.1 Konsep Perancangan.....	37
4.1.1 Konsep Pesan	37
4.1.2 Konsep Kreatif	38
4.1.3 Konsep Media.....	38
4.2 Konsep Komunikasi	44
4.2.1 AISAS.....	44
4.3 Konsep Visual	46
A. Sketsa Logo.....	46
B. Warna.....	47
C. Tipografi.....	48
D. Ikon.....	49
E. Tata Letak.....	49

F. <i>Userflow</i>	50
G. User Goals.....	50
H. <i>Wireframe</i>	52
4.4 Konsep Bisnis.....	54
4.5 Hasil Perancangan	54
4.5.1 Brand SiniAja.....	54
4.5.2 Media Utama	55
4.5.3 Media Promosi	64
4.5.4 Merchandise	72
4.6 Hasil Usability Testing	75
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81